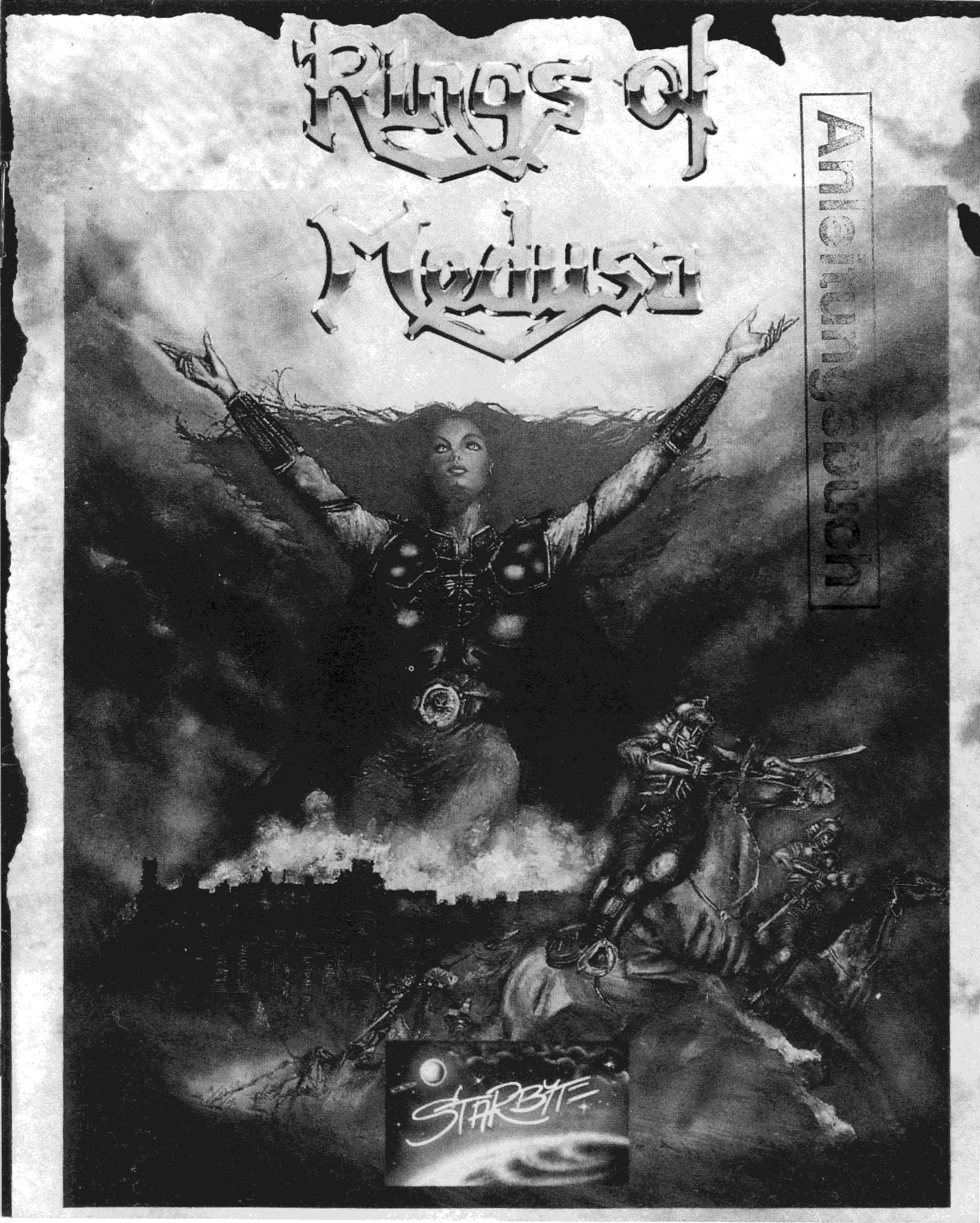

Rings of
Medusa
Anleitungsbuch
STARBYTE



INHALTVERZEICHNIS

Fast augenblicklich kam der Trupp von Reitern auf der Paßhöhe zum Stehen. Den Reisenden bot sich ein unvergleichlich schöner Anblick im Licht der Abendsonne: Palm Village, die Hauptstadt des Reiches.
Die Türme des Palastes spiegelten sich im Wasser der Bucht. Man hatte das Gefühl, als besäße das Wasser eine magische Ausstrahlung - schimmernd wie ein goldener Schild, der die Stadt vor allen Gefahren beschützen sollte.
Diese Vision nahm sowohl den Prinzen als auch seine Garde gefangen. Für einen Moment waren alle Strapazen der Reise vergessen.

"Endlich wieder daheim", dachte Cirion, Kronprinz von Morenor, und in Gedanken ließ er noch einmal die Ereignisse der letzten Wochen Revue passieren ...
Er war auf einer großen Reise durch die benachbarten Inselreiche, als ihn die Nachricht von seinem Vater erreichte. Darin bat dieser ihn, nach Hause zurückzukehren, damit er helfend in die Regierungsgeschäfte eingreifen könne. Wörtlich schrieb Aldor, König von Morenor :"Deine Abenteuerjahre sind vorbei. Nun wird es Zeit für Dich, Verantwortung als Kronprinz zu übernehmen, und langsam solltest Du dich auch darauf vorbereiten, alleine zu regieren, da unsere Magier es bisher immer noch nicht geschafft haben, das Rätsel des ewigen Lebens zu ergründen. Irgendwann wird auch meine Zeit gekommen sein."
Weiterhin berichtete der Vater über momentane Unruhen im Reich, bei denen er eine starke Hand gebrauchen könne. Zudem hätte Dalrin, sein Hofmagier, festgestellt, daß zwischen Gut und Böse sich ein Ungleichgewicht zugunsten der negativen Seite entwickelt hätte. "Die Präsenz eines mächtigen Dämons verlagert ihren Einfluß auf die materielle Ebene.", so waren die Worte von Dalrin.
Widerstrebend, aber gehorsam und im vollen Bewußtsein der Situation, machte sich Cirion auf die Heimreise, während er darüber nachdachte, wie einfach sein Leben wäre, wenn Logan, sein älterer Bruder, noch leben würde. Dieser war damals im letzten Einigungskrieg bei dem vergeblichen Versuch gefallen, die Königin vor den Rebellen zu beschützen, die in den Palast eingedrungen waren. Seitdem waren Aldor und Cirion alleine. Doch durch den schmerzlichen Verlust seiner Frau wurde der König immer verbitterter, bis sie sich schließlich im Streit trennten. Nun aber spürte Cirion, daß die Situation die Aufgabe aller persönlichen Neigungen erforderte.
Während der langen Rückreise hatte er viele Gerüchte gehört; in Morenor sollten Monsterhorden und Räuberbanden umherziehen, Tote sich aus ihren Gräbern erheben und die alten Volksstämme sich wie früher bekriegen. Cirion hatte diesen Geschichten nicht allzu viel Glauben geschenkt.

Als er schließlich in Cliffport angekommen war, hatte er jedoch feststellen müssen, daß Tausende von Menschen per Schiff aus dem Königreich flohen und ihre Zahl täglich wuchs.
Es hatte ihn eine Menge Überzeugungskraft (und viel Gold) gekostet, einen Schiffseigner zu überreden, ihn und seine Eskorte nach Morenor zu bringen. In Porttown angekommen (in die Hauptstadt selbst fuhr kein Boot mehr), hatte er mit Schrecken bemerkt, daß die Wirklichkeit alle Gerüchte bei weitem übertraf: Riesige Flüchtlingtrecks zogen sich durch das ganze Land. Plünderer und Diebe waren überall. Es bot sich ihm ein Bild des Grauens ...
Auf einmal wurde er in seinen Gedanken gestört, da sein Pferd unruhig mit dem Kopf wackelte. Er wollte es beruhigen, als er bemerkte, was das Tier gewittert hatte. In Sekundenschnelle war eine Gruppe von Orcs aus dem umliegenden Gestrüpp hervorgestürzt und hatte die Reiter umzingelt. Spätestens als die Orcs ihre Kurzschwerter zückten, erkannte auch der letzte Soldat, daß sie dem Rudel hoffnungslos unterlegen waren.
"Wir werden Euch eine Gasse schlagen.", meinte Dorian, der Captain der Eskorte, zum Prinzen gewandt.
"Unsinn, ich bleibe bei euch", wies ihn Cirion zurück.
Verzweifelt versuchte der Offizier dem Thronfolger den Ernst der Lage zu erklären: "Mein Prinz, das Königreich braucht Euch !!!"
"Das Land braucht jeden starken Mann".
"Mylord, Ihr könnt in die Stadt vorreiten und Hilfe holen !"
"Das kann auch jeder andere Soldat tun. Ich will euch nicht alleine lassen."
"Sir, Ihr habt das schnellste Pferd, bitte reitet. Wenn nicht für Euch, dann wenigstens für mich."
Widerstrebend willigte Cirion ein:"Also gut, aber seht zu, daß Ihr mir erhalten bleibt."
"Natürlich, Mylord.", sagte Dorian und stürzte sich mit einem Kampfschrei auf die Orcs. Seine Männer folgten ihm.
Bald hatten die kampferfahrenen Soldaten eine Lücke in die Reihe der Monster gerissen, aus der Cirions Hengst im Galopp hervorschoß, um sich dem rettenden Tal zuzuwenden.
Als sich der Prinz umwandte, erkannte er mit erschreckender Klarheit, daß bis zum Eintreffen einer möglichen Verstärkung längst sämtliche Mitglieder der Eskorte ermordet sein würden.
Er überlegte, ob er nicht doch umkehren sollte, doch dann erkannte er die Notwendigkeit seiner Handlungsweise.
Er war immer noch mit diesen Gedanken beschäftigt, als ein langer schwarzgefiederter Orcpfeil sich mit unglaublicher Wucht in seine linke Schulter bohrte und sogar den Rückenpanzer durchdrang.
Betäubt vor Schmerz versuchte Cirion verzweifelt, sich im Sattel zu halten. Irgendwie schaffte er es, nicht vom Pferd zu fallen.
Schließlich sah er das Stadttor vor sich. Er stieg vom Pferd mit der Absicht, den Posten anzurufen.

Doch der Schmerz überwältigte ihn und so sank er zu Boden.
Ein Wachposten, der auf einem Turm stationiert war, bemerkte schließlich die zusammengekrümmte Gestalt und schlug Alarm. Kurze Zeit später nahmen sich einige Männer der Wachbesatzung des Prinzen an. Als sie ihn erkannten, machten sie sich sofort daran, ihn zum Palast zu transportieren.
Auf dem Weg dorthin wachte Cirion aus seiner Betäubung auf und forderte, daß man ihn alleine gehen lasse. Doch erst als Dalrin im Eingang des Palastes zu erkennen war, folgten die Soldaten seinen Anweisungen.
Die Augen des Hofmagiers weiteten sich vor Schreck, als er die Wunde des Prinzen erkannte.
"Mylord, Ihr müßt Euch sofort hinlegen, damit ich Eure Wunde behandeln kann!", forderte der für einen Magier seiner Qualität noch recht junge Mann.
"Das hat Zeit, bis ich meinen Vater gesehen habe.", entgegnete ihm Cirion. Seine Stimme war schwach, doch eisern sein Wille.
"Ich sehe, Ihr habt Euren Dickkopf behalten. Nun gut, folgt mir in die Königsgemächer!", sprach Dalrin und wandte sich der Treppe zu. Mühsam erklomm der Prinz die Stufen. Schließlich erreichte er das Schlafzimmer des Königs.
Er nahm in einem Sessel, der eilends von einem Diener herbeigeschafft worden war, Platz. Da trat auch schon Dalrin hinter ihn und riß ihm mit einer schnellen Bewegung den Pfeil aus der Schulter. Erneut durchflutete ihn eine Welle des Schmerzes, die jedoch verebbte, als der Magier seine Künste auf die Wunde wirken ließ. Als Cirion wieder klar denken konnte, fiel sein Blick auf seinen Vater. Blitzartig erkannte der Prinz den Gesundheitszustand des Königs. Die Haut war so weiß wie die Laken, das Gesicht eingefallen und die Hände zitterten.
"Vater", stotterte der Thronfolger, "ich hatte keine Ahnung, daß es so schlecht um Euch steht. Hätte ich gewußt, wie es Euch geht, wäre ich natürlich ...", doch der König winkte ab und erklärte mit zitternder Stimme:"Du hättest nichts für mich tun können. Doch es ist gut, daß Du zurück bist, denn das Land braucht Dich."
Aldor setzte erneut an. Doch er war zu erschöpft, um zu reden.
"Es ist der Dämon. Er versucht, das Leben des Königs zu vergiften.", vernahm Ciron das Flüstern des Magiers.
"Warum tut Ihr denn nichts dagegen? Ich dachte, Ihr seid mehr als ein Taschenspieler !!!", fuhr der Prinz aus seinem Sessel auf. Doch eine Bewegung seines Vaters ließ ihn sofort wieder zur Ruhe kommen.
"Dalrin tut sein Bestes. Doch selbst neun weitere Erzmagier würden nicht ausreichen, einen Dämonen ausreichend zu bekämpfen." erklärte Aldor.
"Vielleicht würde ich Euch als lebender Leichnam von größerem Nutzen sein.", bemerkte der Magier schneidend.

Doch der König schüttelte energisch den Kopf:"Ich dachte, dieses Thema hätten wir erledigt." Als er Cirions verständnislosen Blick sah, fügte er hinzu:"Dalrin hatte sich bereit erklärt, durch magische Forschungen den Untotenstatus zu erlangen, um direkt gegen den Dämon zu kämpfen. Doch solange ich lebe, wird keiner meiner Untertanen die Erlaubnis erhalten, ein derartiges Schicksal freiwillig auf sich zu nehmen."
Bei diesen Worten wurde Cirion klar, wie sehr der Magier bemüht war, seine Kräfte für den König einzusetzen, und wie sehr er Dalrin Unrecht getan hatte.
Er setzte zu einer Entschuldigung an, doch der Magier war schon wieder damit beschäfigt, sich mit dem König zu streiten:"Genau das ist der Punkt: solange Ihr lebt. Ich fürchte, daß das nicht mehr allzulang der Fall sein dürfte."
"Dalrin, ich bitte Euch, hört auf damit. Kümmert Euch lieber um meinen Sohn. Er wird von nun an die Geschicke des Landes leiten, bis ich wieder dazu in der Lage bin.", sprach Aldor, "Ich ...", begann er von neuem, wurde aber von einem Soldaten der Palastgarde unterbrochen, der keuchend ins Zimmer stürzte.
"Sioux City ist gefallen ! Die Rebellen haben sie mit einer riesigen Armee gestürmt. Nun sind sie auf dem Weg hierher!!!"
Mit diesen Worten ließ sich der Gardist in einen Sessel fallen. Lange Zeit war sein schwerer Atem alles, was im Raum zu hören war. Schließlich ergriff der König das Wort:"So bleibt uns nur noch Palm Village. Machen wir uns bereit.". Er machte Anstalten, aus dem Bett zu steigen:"Cirion, mein Junge, komm und hilf mir auf."
Darauf brach Dalrin in lauten Protest aus, doch Aldor war nicht davon abzubringen, die folgenden schweren Stunden auf den Beinen zu verbringen. Die ganze Stadt rüstete sich zum alles entscheidenden Kampf.
Mittlerweile war die Nacht hereingebrochen. Weder Mond noch Sterne waren zu sehen. Cirion, der auf den Mauern der Stadt hin- und herging, konnte außer den Fackeln der Wachtürme nichts erkennen.
"Die Dunkelheit ist nicht natürlich. Sie versuchen auf magische Weise, ihr Vorrücken zu verschleiern.", sagte Dalrin, der unbemerkt hinter den Prinzen getreten war.
"Wie viele Magier müssen sie haben, damit sie ein derartig großes Gebiet verdunkeln können ?", fragte Cirion.
"Die Machtmittel eines Dämons sind fast unerschöpflich.", erklärte der Magier und fuhr fort:"Es ist hoffnungslos. Wenn wir aufgeben würden, könnten wir das Leben vieler Menschen retten."
"Lieber tot als der Diener eines Dämons !!!", stieß der Prinz hervor.
"Ja, für Euch könnt Ihr diese Entscheidung treffen, aber könnt Ihr dies auch für alle anderen, die Euch untergeben sind ?", überlegte Dalrin laut.

"Was ist los, Dalrin? Ich habe Euch als wagemutigen Mann in Erinnerung. Die Geschichten über Euch sind abenteuerlicher als die über die anderen Helden des Landes, meinen Vater eingeschlossen. Plötzlich hängt Ihr an Eurem Leben?", forderte Cirion ihn heraus. "Bisher habe ich immer eine Chance gesehen. Aber heute ...", entgegnete der Magier und wandte sich zum Gehen.
Er war noch nicht weit gekommen, als das Geräusch von schlagenden Schwingen durch die Nacht klang; es hörte sich an, als sei der ganze Himmel voll von riesigen Vögeln.
Cirion war gelähmt vor Entsetzen. Sein Kopf war erfüllt mit dem Geräusch. Er wußte, daß nur ein Tier auf diese Art und Weise fliegt. Er wollte sich in Deckung bringen, wollte seinen Körper vor den grausamen Augen verbergen, die nun aus der Nacht hervorkamen. Doch er war wie zu einer Salzsäule erstarrt.
Dalrin erkannte die Situation recht schnell.
Nachdem er den ersten Schrecken überstanden hatte, gellte sein Ruf über die ganze Stadt:" D R A C H E N !!!".
Plötzlich wich die unnatürliche Dunkelheit. Der Mond kam zum Vorschein und enthüllte das riesige Heer der Gegner.
Alles kam in Bewegung. Überall hetzten Soldaten auf den Mauern entlang. Jeder war bereit, die Stadt gegen alles zu verteidigen ...
Als der Kampf mehrere Stunden getobt hatte, war langsam die Niederlage der Verteidiger abzusehen. In einer kurzen Gefechtspause, in der sich Cirion von seinen Nahkämpfen erholte, kam Dalrin, völlig blutüberströmt, auf ihn zu und rief:"Prinz, wir geben die Stadt auf und versuchen, außer Landes zu fliehen. Es hat keinen Sinn mehr."
Müde nickte Cirion mit dem Kopf, denn auch er erkannte die Hoffnungslosigkeit der Situation. Kaum hatte er sich vom Stein erhoben, da ertönte auch schon das Signal zur Flucht. Überall brach Chaos aus, und er hatte Mühe, den Magier nicht aus den Augen zu verlieren. Schließlich gelangte er zu seinem Vater.
"Wir hätten es nie schaffen können. Die Dämonenkönigin Medusa führt die Armee persönlich an.", sagte der König verbittert.
"Medusa ...", begann Cirion und brach ab, als er sich an die schrecklichen Geschichten erinnerte, die von Medusa handelten. Wahrhaftig, es hätte kaum schlimmer werden können.
"Wir müssen sofort weg, sonst erwischen sie uns.", drängte Dalrin, und als der König nickte, setzte sich die Gruppe von Überlebenden in Bewegung, schlich sich aus der Stadt und versuchte im Dunkeln unerkannt zu entkommen.
Lange Zeit waren sie schon geritten. Plötzlich scheute Cirons Pferd und schleuderte seinen Reiter unsanft zu Boden. Der Prinz versuchte sich aufzuraffen, um hinter der Gruppe herzureiten.
Da sah er, wie sich aus der Luft ein riesiger roter Drache auf die Reiter stürzte. Er wollte einen warnenden Ruf ausstoßen, da bemerkte er, wie Dalrin die Arme ausstreckte. Nur Augenblicke später verließ ein riesiger Feuerball Dalrins Hände.

Der Drache bäumte sich vor Schmerz auf, als die Feuerkugel ihn traf. Doch er näherte sich weiterhin der Gruppe. Es sah ganz so aus, als wollte der Drache durch die Reiter hindurchfliegen. Bevor es jedoch zu einer Kollision kam, öffnete er seinen riesigen Schlund und ließ die Männer seinen Feuerodem spüren.
Noch einmal zuckte ein gewaltiger Blitzstrahl aus Dalrins Händen, dann loderte alles in Flammen. Der Drache, tötlich verwundet, grub eine Schneise in die Wiese, als er auf dem Boden aufschlug.
Cirion ritt auf den Brand zu. Plötzlich taumelte eine menschliche Gestalt aus den Flammen. Sie winkte kurz mit der rechten Hand, und schon verlöschten die Flammen. Der Prinz stieg vom Pferd und erkannte in der Gestalt Dalrin, der russgeschwärzt zu Boden stürzte. Ein schneller Blick auf die Überreste der Gruppe genügte ihm, um zu erkennen, daß jede Hilfe zu spät kam. Es war schon ein Wunder, daß Dalrin den Brand überlebt hatte.
"Mylord, es gibt eine Möglichkeit, die Medusa erfolgreich zu bekämpfen.
Ihr müßt ...", sprach Dalrin und wurde von einem Hustenanfall unterbrochen.
"Dalrin, das hat Zeit bis nachher. Jetzt müssen wir erst einmal hier weg", beruhigte ihn der Prinz.
"Nein, nein", krächzte Dalrin energisch, "Ich bleibe Euch auch nicht mehr lange erhalten. Ihr müßt dafür sorgen, daß das Königreich wiederhergestellt wird. Versprecht mir das!!!" "Ja, ja, ich verspreche es. Für meinen Vater, für Euch und für mich."
"Dann hört zu!", Dalrins Stimme war kaum noch zu vernehmen, "Es hat schon einmal ein Zauberkundiger gegen die Medusa gekämpft und sie erfolgreich in ihre Schranken verwiesen. Er tat dies mit Hilfe von fünf Ringen, die nach seinem Tod im ganzen Reich verstreut wurden. Wenn es Euch gelingt, diese fünf Ringe zu finden, könntet Ihr die Medusa mit einer entsprechend großen Armee schlagen. Also, bleibt unerkannt, sammelt Männer um Euch und sucht die Ringe. Das ist die einzige Chance, die den Menschen dieses Landes noch bleibt. Ich hoffe, Ihr seid mir nicht böse, daß ich Euch bei dieser Aufgabe nicht zur Seite stehen kann. Denkt daran, Ihr seid nun König von Morenor."
Nach diesen Worten bäumte sich Dalrins noch einmal auf, dann wich jeder Lebensfunke aus seinem Körper. Vergeblich versuchte Cirion, den Leichnam des Magiers wieder zum Leben zu bringen.
Verzweifelt klangen seine Worte: "König? König von was? Dalrin, Ihr macht Euch die Sache sehr leicht, indem Ihr mich hier allein zurücklaßt. Doch trotzdem, ich werde tun, was Ihr gesagt habt. Ich werde die Ringe suchen und wenn es mir vergönnt sein sollte, werde ich Euch alle rächen.

Gott stehe mir bei !!!"

Ladeanweisungen:

Reseten Sie ihren Computer.
Legen Sie die Diskette A ins interne Laufwerk. Wenn der Computer Sie auffordert, legen Sie die Diskette B ins interne Laufwerk ein. Nach dem Laden geben Sie Ihren Namen ein, und das Spiel beginnt. Während des Ladnes haben Sie die Möglichkeit durch anhaltendes drücken der Taste 5 bzw. 6 auf 50 HZ bzw. 60 HZ umzuschalten.

Konfiguration für Rings of Medusa

Commodore Amiga 512K/Atari St mit Farbmonitor.



1. Spielidee/Spielziel

a) Vorgeschichte:

Der Spieler spielt den Sohn eines Königs, auf einem uns unbekannten Planeten. Das Land blüht und gedeiht, das Leben geht geruhsam voran. Doch eines Tages verändert sich die Situation. Die Menschen werden von einer bösen Macht mehr und mehr beherrscht. Revolten und Kriege suchen das Königreich heim. Das ehemals einige Königreich zersplittert. Schließlich findet der alte König heraus, daß eine Göttin namens "Medusa" versucht, aus der Unterwelt heraus die Menschen in ihre Gewalt zu bringen, um dann mit Ihrer Höllenarmee die gesamte Welt zu erobern und zu beherrschen.

b) Spielziel:

Der Spieler, der in die Rolle des jungen Königssohnes schlüpft, hat nun die Aufgabe den Vormarsch der Medusa zu stoppen und das zersplitterte Königreich wieder zu vereinigen.
Dazu muß er die Göttin Medusa zum Kampf auffordern, um sie dann zu besiegen. Da es sich bei der Gegnerin um eine Göttin handelt, kann der Spieler sie im Land nirgendwo ausfindig machen.
Er kann sie nur rufen, indem er 5 Ringe findet, und diese in einem Tempel zusammensetzt und damit Medusa zwingt, sich einem Kampf zu stellen. Die grundsätzliche Aufgabe besteht also darin, diese 5 Ringe zu finden. Doch leider hat der König nur noch sehr wenig Macht, und so sind die Startbedingungen für den Königssohn nicht gerade aussichtsreich. Er muß zuerst Geld verdienen, um sich eine Armee leisten zu können, die er benötigt, um die Ringe zu finden. Daraus ergeben sich weitere Probleme, die der Spieler allerdings erst im Laufe des Spiels erkennt, und zum Teil auch selber herbeiführt.

2. Ausgangspunkt:

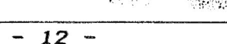
Der Spieler ist in argen Geldnöten, d.h. er muß erst einmal zu Geld kommen. Hierfür gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- Handel treiben,
- Karawanen überfallen,
- Städte erobern und die Stadtkasse plündern,
- Rohstoffvorkommen suchen, finden und ausbeuten,
- Königsschätze finden,
- evtl. Bank überfallen,
- im Casino spielen.

3. Beschreibung der Benutzeroberfläche des Programms

Auf jedem Bildschirm befinden sich immer die Informations- und die Menüleiste.
Die Informationsleiste gibt Auskunft über Position und Untergrund, auf dem sich der Spieler befindet (z.B. Sumpf, Wald...). Weiterhin beinhaltet die Informationsleiste eine Kalenderanzeige. Der Spieler sieht also immer, wieviel Zeit ihm noch bleibt, bis er die nächsten Gehälter zahlen muß.

Die Menüleiste besteht aus vielen Funktionsfeldern und einem drehbaren Informationsfeld in der Mitte der Menüleiste.
Es ist nicht immer möglich alle Funktionen anzuklicken. Je nach Situation sind immer nur einige anwählbar. Die schraffierten Felder sind momentan nicht anwählbar.



Zuerst einmal die Beschreibung der einzelnen Funktionen:
(von links nach rechts, zeilenweise, wie man ein Buch liest).

SPEICHERN:	*Kann nur in einer Stadt angeklickt werden und dient dem Abspeichern des Spielstandes.*
NOTIZBLOCK:	*Ebenfalls nur in Stadt. Spieler kann sich Notizen machen, (z.B. die Koordinaten einer Insel).*
KAUFEN:	*Dient dazu, selektierte Sachen zu kaufen.*
MAXIMAL:	*Schalter, in Verbindung mit Kaufen oder Verkaufen, d.h. es werden alle möglichen Artikel gekauft oder verkauft. Stellung des Schalter ist am Mauszeiger zu sehen. Abschalten, indem man MAXIMAL nocheinmal anklickt.*
TÜR:	*Dient in den meisten Fällen dazu, bestimmte Situationen oder Plätze zu verlassen.*
OK:	*Wird der Spieler etwas gefragt, hier anklicken, wenn die Frage mit "JA" beantwortet werden soll (z.B. Stadt XYZ betreten?).*
RÜCKZUG:	*Dient im Kampfbildschirm dazu, die selektierte Einheit zurückzurufen.*
ANGRIFF:	*Im Kampfbildschirm Einheit angreifen lassen. Sonst allgemein Angriff, (z.B. von Stadt, Bank oder Burg).*
ERHÖHEN:	*Dient dazu, im Kampfbildschirm die Geschwindigkeit einzustellen, in der der Kampf abgewickelt wird. Gleichzeitig auch Möglichkeit beim Einstellen von Geldwert bei den VERHANDLUNGEN (s.u.).*
SUCHEN:	*Aufklärer aussenden, um Rohstoffe oder Schätze zu suchen.*
LADEN:	*Dient dazu, einen gespeicherten Spielstand zu laden. Nur in der Stadt möglich.*
STADTINFORMATION:	*Gibt Informationen über die Stadt, in der man sich momentan befindet*
VERKAUFEN:	*Mit dieser Funktion kann der Spieler seine Waren verkaufen. Ebenfalls in Verbindung mit MAXIMUM.*
WEITERE WAREN:	*Dient zum Blättern im WARENHAUS.*
SCHATZ:	*Zeigt die bekannten Koordinaten eines Schatzes optisch an.*

NOT_OKAY: Dient wie OKAY der Abfrage von Wünschen. Hier dient es zur Verneinung.

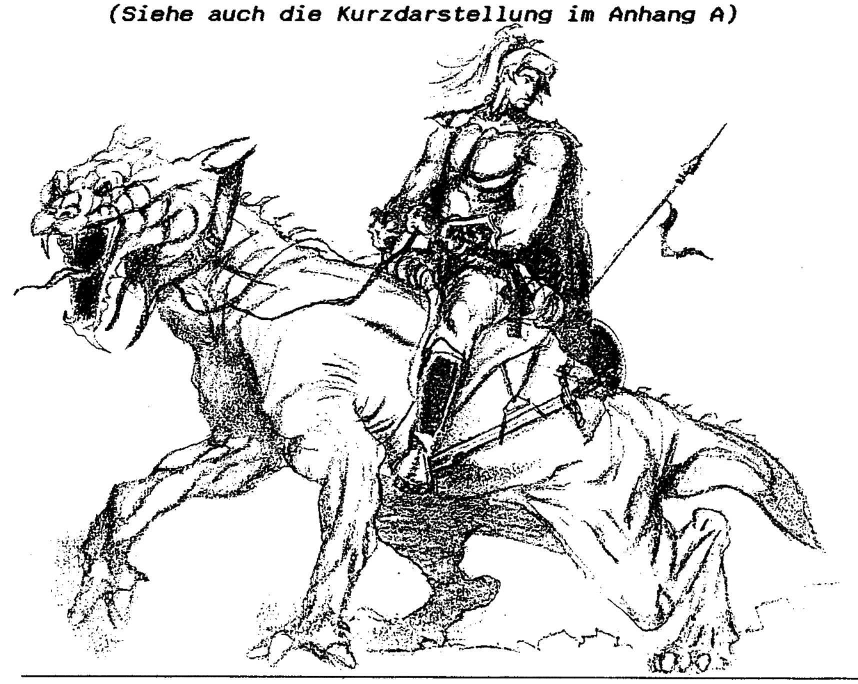
VERHANDLUNGEN: Bei den Kämpfen können hiermit Verhandlungen gemacht werden, um eventuell einen Kampf aus dem Weg zu gehen.

SENKEN: Gegenteil von ERHÖHEN.

MINE: Damit kann eine Mine eröffnet werden.

Weiterhin gibt es in der Mitte der Buttonleiste ein Informationsfeld, in dem Sachen abgelesen oder eingestellt werden können. Dazu befindet sich im linken oberen Eck des Feldes ein grüner Button, bei dessen Anklicken sich das Feld dreht. Hier können Synchronisation und Effekte an- und ausgeschaltet werden.

(Siehe auch die Kurzdarstellung im Anhang A)



4. Programmteile

Das Programm gliedert sich grob in drei Teile:
Landschaft, Stadt und Kampf.

4.1 Landschaft:

In der Landschaft kann der Spieler von einer Stadt zur anderen reiten, Minen eröffnen und Schätze heben. Zu beachten ist dabei, daß der Spieler nicht über Berge reiten kann. Sollte der Spieler eine Armee mit sich führen, hat er darauf zu achten, daß seine Soldaten immer pünktlich zum ersten eines jeden Monats ihr Geld erhalten. Der Spieler sollte also immer ausreichend Geld mit sich führen, damit seine eigene Armee bezahlt werden kann. Das Geld, welches der Spieler auf seinem Konto hat, dient nicht zur Auszahlung der Gehälter.

Weiterhin gibt es für seine Armee zwei gefährliche Stellen:

1. Zum einen den Sumpf, in dem seine Armee versinkt, wenn er nicht ausreichend Zauberer dabei hat, die seine Armee beschützen. Jeder Zauberer beschützt im Sumpf ca. 100 Soldaten.

2. Genauso verhält es sich mit dem verzauberten Wald. Nur beschützt hier jeder Zauberer lediglich 50 Soldaten.

Beim Durchqueren der Landschaft muß der Spieler weiterhin beachten, daß auch andere Karawanen dort umherziehen, und er evtl. mit diesen zusammenstoßen könnte.
Der Spieler hat die Möglichkeit, die Feinde ausfindig zu machen.
Dies ist abhängig von der Zahl der Aufklärer, die der Spieler mit sich führt. Je mehr Aufklärer der Spieler bei sich hat, um so größer ist der Radius, in dem er seine Feinde sieht. Auf der Suche nach Schätzen und Rohstoffen verkleinert sich der Suchradius, weil sich die Suche nach diesen Gütern wesentlich schwieriger gestaltet als die Suche nach Armeen.

Aber Vorsicht! Bei der Suche nach Rohstoffen oder Schätzen kann der Spieler seine Armee nicht mehr bewegen, da er auf die Aufklärer warten muß. Außerdem sieht er auch seine Feinde nicht mehr, da die Aufklärer ja anderweitig eingesetzt sind und nicht mehr das Feindesland aufklären können.

Sollte es während einer Such-Phase zum Kampf kommen, stehen dem Spieler die Aufklärer ebenfalls nicht zur Verfügung. Der Spieler sollte trotzdem berücksichtigen, daß die Gehälter der Aufklärer bezahlt werden müssen.

Hat der Spieler das Glück, einen Schatz oder Rohstoffe gefunden zu haben, muß er eine Mine eröffnen. Dazu benötigt er neben einem Kapitel von 30000 auch ein Fördersystem, daß er in jeder Stadt kaufen kann. Das Fördersystem kann man im Warenhaus unter der Bezeichnung Maschinen erwerben.

Ist beides beisammen, kann er die Mine eröffnen (indem er sich an die von den Aufklärern genannte Stelle begibt und die Funktion "MINEN" anwählt).
Hat er die von den Aufklärern genannte Stelle nicht exak getroffen, so kann es sein, daß er das Rohstoffvorkommen verfehlt. In diesem Fall fördert die Mine Erde und Abraum. Sollte der Spieler jetzt auch noch auf die Idee kommen, seine Wagen mit Erde und Abraum zu füllen, so verliert er die entsprechende Anzahl an Wagen, da niemand bereit ist, ihm den Abraum abzukaufen.
Hat er aber einen Rohstoff gefunden, so fördert die Mine laufend diesen Rohstoff, bis der Platz in den Lagerhaus ausgefüllt bzw. das Rohstoffvorkommen erschöpft ist. Dabei hat jedes Lagerhaus Platz für 300 Einheiten eines beliebigen Rohstoffes. Der Spieler hat die Möglichkeit, weitere Lagerhäuser zu bauen, was natürlich mit Kosten verbunden ist. Damit wird aber die Mine in die Lage versetzt, eventuell länger Rohstoffe zu fördern.
Außerdem braucht der Spieler nicht mehr so oft die Rohstoffe abholen, da die Produktion nicht mehr so schnell wegen überfüllter Lagerhäuser eingestellt werden muß.
Auch kann er, wenn er noch weitere Maschinen mit sich führt, bis zu 3 Fördertürme pro Mine errichten. Dies hat den Vorteil, daß die Fördermenge steigt.

Da der Spieler insgesamt nur 20 Minen gleichzeitig besitzen darf (wegen Monopolgefahr), muß er unter Umständen erschöpfte Minen schließen, wenn er neue aufmachen will.

Findet der Spieler einen Schatz und möchte diesen heben, benötigt er ebenfalls, wie bei der Mineneröffnung 30000 Kapital und ein Fördersystem.

In einem Schatz kann sich ein Ring oder aber auch ein bestimmter Geldbetrag befinden. Beides ist aber sicherlich hilfreich zur Absolvierung des Spiels.

Zu den Schätzen ist folgendes zu sagen:

Auf dem großen Festland sind 2 der gesuchten Ringe in den Schätzen versteckt. Weitere 2 Ringe sind in den Schätzen auf den Inseln und ein weiterer Ring befindet sich bei einer Armee, die es zu besiegen gilt.

4.2. DIE STADT

In der Stadt kann der Spieler Waren kaufen und verkaufen, im Casino spielen, Armeen kaufen, zur Bank gehen usw. Die ganzen Aktionen, die der Spieler durchführen kann, sind in einzelnen Häusern untergebracht. Möchte man ein Haus betreten, so muß man es einfach anklicken.

Generell gilt, daß, wenn der Spieler sich in einer Stadt befindet, die Uhr angehalten wird, damit der Spieler in aller Ruhe überlegen und Preisvergleiche anstellen kann.

HAFEN:
Ist nur in den Städten vorhanden, die am Meer oder Fluß liegen.
Hier kann der Spieler alles machen, was die Schiffe seiner Flotte betrifft, d.h. er kann neue Schiffe kaufen, Matrosen anwerben, und in See stechen.
Hier gibt es auch eine Anzeige über den Ladezustand der

drei Transportmittel. Es stehen Wagen, Handels- und Kriegsschiffe zur Auswahl. Die entsprechenden Balken geben Auskunft über den Ladezustand des jeweiligen Transportmittels, wenn die jeweiligen Güter darauf verladen sind. Da z.B. jeder Wagen Platz für 80 Waren hat, würde die Anzeige eine Belegung von 50% anzeigen, wenn der Spieler im Moment 40 Waren in Besitz hätte. Da er auf seinen Handelsschiffen Platz für 800 Waren, würde die Anzeige der Handelsschiffe bei der selben Menge Ware 5% anzeigen.
Wichtig ist die Unterscheidung der Handels- und Kriegsschiffe. Handelsschiffe transportieren Waren und evtl. Wagen, Kriegsschiffe transportieren nur Soldaten.

Will der Spieler in See stechen, gibt es für ihn zwei Möglichkeiten:

a) Er sticht nur mit seinen Handelsschiffen in See, kann dann aber in keinem anderen Hafen von Bord gehen und an Land weiterlaufen, weil er seine Armee zurückgelassen hat. Diese Möglichkeit ist gut, um Handel zu treiben.
b) Er nimmt seine Armee auf Kriegsschiffe mit. Damit kann er dann in irgendeiner anderen Stadt von Bord gehen. Dies ist wichtig, um die Schätze auf den Inseln zu finden.

Sticht der Spieler in See, hat er die Löhne der Matrosen im Auge zu behalten, denn auch sie wollen ihr Geld pünktlich zum Ersten des Monats.

Weiterhin kann er neue Schiffe in Auftrag geben. Da der Bau eines Schiffes 3 Monate benötigt, sollte der Spieler frühzeitig disponieren. Er kann zwischen verschiedenen Schiffen wählen, wobei jedes seinen individuellen Vorteil hat.
Wird ein Schiff fertigestellt, so erhält der Spieler darüber eine Mitteilung. Er kann dann in die genannte Stadt gehen und dort das Schiff im Hafen abholen.
Bevor er mit diesem Schiff aber in See sticht, muß er jedoch Matrosen anheuern, die für ihn das Schiff steuern.
Der Spieler muß dazu in die Kneipe des Hafens gehen und dort, indem er Geld bietet, Leute anwerben. Je mehr Geld er bietet, desto mehr Leute werden sich für den Job interessieren.

An der linken Bildschirmhälfte steht Gehälter/Monat:
Durch Klick auf die Pfeile nach oben oder unten kann der gebotene Wert verändert werden. Darunter kann der Spieler ersehen, wieviele Leute sich für dieses Angebot interessieren. Bietet der Spieler z.B. 20 pro Monat, werden sich vielleicht 5 Leute dafür interessieren. Heuert er jetzt diese 5 Leute an, so hat er für diese 5 Leute insgesamt 100 pro Monat zu zahlen. Bietet er jetzt wieder 20 pro Monat wird sich niemand mehr dafür interessieren, da die Leute, die für dieses Geld arbeiten würden, bereits angeheuert sind. Der Lohn muß demnach erhöht werden. Bietet der Spieler jetzt nämlich 25, so wird sich evtl. ein neuer Matrose melden. Hätte er die Leute um 20 pro Monat nicht gekauft, würden diese sich nach wie vor interessieren.

Wichtig ist weiterhin, daß wenn z.B. 7 Leute interessiert sind, der Spieler aber z.B. nur 3 kauft und dann den Preis senkt oder hebt, oder den Pub verläßt, daß die restlichen 4 Interessenten beleidigt sind und den Pub verlassen, d.h. sie lassen sich nicht mehr anwerben.
Wieviel Leute man benötigt, sieht man auf der rechten Seite des Formulars, unter "Gebraucht". Bei "Gehälter" steht, wieviel man für das angewählte Schiff im Monat an Gehälter zu zahlen hat.

WARENHAUS:
Im Warenhaus kann der Spieler Waren kaufen und verkaufen. Auf der linken Seite des Bildschirms sieht er den Bestand und den Preis, auf der rechten Bildschirmhälfte sieht man den eigenen Bestand.
Der Spieler kann in der Mitte die gewünschte Menge einstellen und mit "KAUFEN" oder "VERKAUFEN" die Ware erwerben bzw. abgeben. Der Spieler sollte immer an die MAXIMAL-Funktion denken.

Die Preise der einzelnen Waren berechnen sich aus der jeweiligen Bevölkerungszahl, die immer schwankt. Herrscht in dieser Stadt z.B. zur Zeit eine große Bevölkerung, so sind die Preise sehr hoch, da die Nachfrage auch entsprechend hoch ist. Gleichzeitig ist die Produktion in dieser Stadt dann aber auch am Höchsten. Die momentane Bevölkerungzahl kann man

über die "STADTINFORMATION" erfahren. Darüberhinaus gibt es von Stadt zu Stadt noch Preisdifferenzen. Wenn z.B. die Stadt X Äpfel produziert, sind diese dort natürlich am billigsten. In einer Stadt Y, die weiter entfernt liegt, sind die Äpfel natürlich teurer (je größer die Entfernung, desto größer die Preisdifferenz). Auch hier im "WARENHAUS" gibt es eine Anzeige über den Beladungszustand der einzelnen Transportmittel wie im "HAFEN".

(Siehe auch das Piktogramm im Anhang B)



BANK:

In der Bank kann der Spieler seine Geldgeschäfte abwickeln. Es gibt im ganzen Königreich nur ein Banksystem, mit Filialen in jeder Stadt. Zahlt der Spieler in einer Stadt etwas ein, kann er es in einer anderen Stadt wieder abheben. Grundsätzlich kann der Spieler in der Bank Geld auf sein Konto einzahlen oder abheben, bzw. einen Kredit aufnehmen. Die Bank gibt dem Spieler am Anfang einmalig einen Startkredit von 3000. Nimmt er nur einen Teil dieses Kredits in Anspruch, hat er keinen Anspruch mehr auf den Rest des Kredits. Selbstverständlich muß der Spieler auch Zinsen zahlen, bzw. erhält Zinsen.

Die jeweiligen Zinssätze entnehmen Sie bitte den Allgemeinen Geschäftsbdingungen, die in jeder Bank einsehbar sind. Die Zinsen werden jeweils beim Betreten der Bank fällig. Dies betrifft sowohl die Guthaben- als auch die Darlehnszinsen.

Vorsicht! Die örtlichen Händler im "WARENHAUS" unterstützen die Bank, und geben dem Spieler keine Ware mehr, wenn dieser nicht wenigstens seine Kreditzinsen tilgt (allerdings kann man bis zu 3 Monate mit einem Kredit einkaufen, bevor sich die einzelnen Händler sperren).

Man sollte in diesem Fall dann schleunigst zur Bank gehen und wenigstens die Zinsen zahlen. Da die Bank auch kein Geld zu verschenken hat, wird sie es sich vorher genau überlegen, ob sie dem Spieler einen Kredit gibt. Entscheidend dafür ist, ob das Geld, das der Spieler von der Bank will, auch "gedeckt" ist, d.h. ein entsprechender Gegenwert an Waren vorhanden ist. Dabei zählt Bargeld nicht als Deckung!
Den jeweiligen Kreditspielraum kann der Spieler bei "KREDIT-RAHMEN" einsehen.

PARK:
Im Park kann der Spieler Leute für seine Armee kaufen. Dabei ist vieles zu beachten.
Zum einen unterteilt sich seine Armee in 7 Einheiten:
Infanterie, Kavallerie, Artillerie, Aufklärer, Drachenreiter, Zauberer und Bogenschützen.
Jede dieser Einheiten hat ihre Vor- und Nachteile, je nachdem auf welchem Untergrund der Kampf stattfindet.
So sind z.B. die Drachenreiter im Sumpf sehr gut, da die anderen Einheiten halb versinken, die Drachenreiter aber fliegen.
Gleichzeitig sind die Drachenreiter im Wald aber schlecht, da sie durch die dichten Bäume die am Boden laufende Infanterie nicht erreichen können.

Weiterhin ist für die Kampfstärke noch die Auswahl der Rassen von Bedeutung, die man in die einzelnen Einheiten steckt. Wenn der Spieler z.B. vorwiegend die großen und plumpen Riesen in die Einheit der Aufklärer steckt, werden diese beim Kampf weitaus weniger leisten als z.B. kleine, wendige Elfen.

Es gibt insgesamt 10 Rassen und 5 Eigenschaften.
Jede Rasse hat ihre Vor- und Nachteile, die sie für den Einsatz in einer bestimmenten Einheit prädestiniert:

100 bedeutet maximal, 0 minimal

	Stärke	*Kampfgeist*	*Ausdauer*	*Wendigkeit*	*Intelligenz*
Mensch	*50*	*50*	*50*	*50*	*50*
ELF	*40*	*37*	*28*	*75*	*70*
Zwerg	*64*	*67*	*81*	*22*	*17*
Halbling	*34*	*24*	*42*	*92*	*58*
Orc	*79*	*33*	*75*	*44*	*19*
Gnom	*16*	*33*	*26*	*89*	*86*
Riese	*99*	*27*	*91*	*19*	*14*
Troll	*92*	*32*	*87*	*21*	*18*
Oger	*85*	*39*	*79*	*31*	*16*
Zwark	*18*	*40*	*32*	*81*	*79*

Nun eine weitere Tabelle, welche Eigenschaften bei welchen Einheiten wichtig sind (z.B. müssen Aufklärer nicht stark sondern schlau sein):

Hier bedeutet 1 wenig wichtig und 5 sehr wichtig:

	Stärke	*Kampfgeist*	*Ausdauer*	*Wendigkeit*	*Intelligenz*
Infanterie	*5*	*5*	*5*	*1*	*1*
Kavallerie	*1*	*5*	*1*	*5*	*3*
Artillerie	*1*	*5*	*1*	*3*	*5*
Aufklärer	*1*	*1*	*5*	*5*	*5*
Drachenreiter	*3*	*5*	*3*	*3*	*3*
Zauberer	*1*	*1*	*1*	*5*	*5*
Bogenschützen	*1*	*5*	*3*	*5*	*3*

Eine weitere Tabelle verdeutlicht, welche Einheit auf welchem Untergrund gut ist. (je Höher der Wert, desto besser die Einheit)

	Ebene	Wald	verz.Wald	Hügel	Sumpf
Infanterie	10	10	5	8	8
Kavallerie	20	5	3	15	3
Artillerie	10	3	1	15	1
Aufklärer	8	20	8	15	15
Drachenreiter	20	3	1	20	20
Zauberer	8	10	20	15	20
Bogenschützen	20	3	1	10	8

Der Spieler sollte also darauf achten, möglichst die richtigen Leute in die richtige Einheit zu stellen. Andernfalls leidet die Kampfkraft darunter.

In jeder Stadt steht allerdings nur eine begrenzte Anzahl an Leuten zur Verfügung, da neue Leute erst nachwachsen müssen. Deshalb kann es sein, daß Leute einer bestimmnten Rasse nicht mehr zur Verfügung stehen.
Wieviel jeweils noch vorhanden sind, kann man der "STADTINFORMATION" entnehmen.

Hier im Park erfährt der Spieler auch, wieviel Geld er insgesamt für seine Armeen und Matrosen im Monat bezahlen muß (bezeichnet mit "GESAMTGEHÄLTER"). Unter dem Namen der Einheit steht, wieviel diese Einheit im Monat kostet. Darunter findet sich die Aufschlüsselung, wie sich die Armee zusammensetzt. Rechts steht der momentane Trainingszustand der Armee, der sich anteilig aus den jeweiligen Rassen zusammensetzt. Dieser Trainingszustand ist für die Kampfkraft entscheidend. Der Trainingszustand kann durch Training in den Burgen verbessert werden.

TRAINING:
Das Training findet in den Burgen statt. Man kann hier jeden einzelnen Armeeteil auf verschiedene Kriterien trainieren. Das Training kostet Geld, ist es aber sicherlich wert. Die Benutzerführung ist die gleiche wie im Warenhaus.

WAFFEN:
Hier kann der Spieler seine Armee mit zusätzlichen Waffen ausstatten, um die Kampfkraft der Einheiten zu erhöhen. Er kann hier Rüstungen, Waffen und Extras erwerben. Es dürfte klar sein, daß eine Armee ohne Rüstung, Waffen und Ausrüstungsgegenstände wesentlich schwächer ist, als eine optimal ausgerüstete Armee ist.

PALAST:
Den Palast kann der Spieler nur betreten, wenn er vorher die Stadt angegriffen und eingenommen hat.
Dann kann er hier die Stadtkasse plündern, d.h. die Steuern der Bevölkerung einziehen. Die Steuern sind auch wieder abhängig von der Bevölkerungszahl.

KASERNE:
Auch die Kaserne kann der Spieler nur betreten, wenn er Besitzer der Stadt ist. Hat er eine Stadt eingenommen, so sind die anderen Karawanen bestrebt, diese Stadt wieder zurück zuerobern. Deshalb sollte der Spieler zur Verstärkung seiner Stadt einen Teil seiner Armee in der Kaserne stationieren, um die Stadt bei einem Angriff zu schützen.
Der Bildschirm teilt sich wieder in 2 Hälften. Links steht die eigene Armee, rechts die Armee, die in der Stadt stationiert ist. Man kann jetzt Teile seiner Armee hin- und her transferieren. Am rechten Bildschirmrand befinden sich mehrere Balken, die die Zeitverzögerungen beschreiben, nach der die entsprechende Einheit in den Angriff geht, wenn die Stadt angegriffen wird. Der Spieler kann so seinen Leuten einen Verteidungsplan der Stadt befehlen, indem er eine Taktik zum Einsetzen der Leute vorgibt. Z.B. ist es sinnvoll, daß die Artillerie nach einem Angriff durch den Feind sofort mit dem Schießen beginnt, die Drachenreiter vielleicht aber erst etwas später starten, um zusammen mit der Infanterie den Feind zu erreichen. Je weiter links der Strich in der Anzeige steht, umso früher startet die jeweilige Einheit in den Kampf. Steht der Balken ganz rechts, wartet die eigene Armee darauf, daß sie vom Feind angegriffen wird.
Um eine gute Kampftaktik zu entwickeln, wird empfohlen, den Computergegner zu analysieren und evtl. ähnlich vorzugehen (sehr schwierig).

STALL:
Im Stall kann der Spieler Gespanne zur Beförderung seiner Waren kaufen.
Zu einem kompletten Gespann benötigt man zwei Pferde und einen Wagen. Ein Gespann bietet für maximal 80 Waren Platz.
Die Benutzerführung ist dieselbe wie im "WARENHAUS".

KNEIPE:
In der Kneipe hat der Spieler die Möglichkeit, ein dem 17+4 ähnliches Kartenspiel zu wagen.

Die Regeln sind folgendermaßen:

As	=11	Dame	= 3	Zehn	=10	Acht	= 8
König	= 4	Bube	= 2	Neun	= 9	Sieben	= 7

Vor dem Nehmen einer Karte muß der Spieler seinen Einsatz machen. Gewonnen hat der Spieler, wenn er mehr Punkte als der Computer, aber nicht mehr als 21 Punkte hat. Hierzu kann er # soviele Karten nehmen, wie er will. Sollte es zu einem Punktegleichstand kommen, gewinnt der Computerspieler.
Der Spieler beginnt immer. Eine Karte nimmt er, indem er den stilisierten Kartenstapel anwählt. Ist er der Meinung, genug Punkte zu haben, so muß er den durchgestrichenen Kartenstapel anwählen. Die Höhe des Einsatzes kann er bestimmen, indem er verschiedenwertigen Münzen anklickt.
Bei einem Sieg bekommt der Spieler den doppelten Einsatz zurück. Verliert er, geht sein eingesetzter Betrag an die Bank. Möchte er die Kneipe verlassen, so muß er die Tür in der unteren rechten Ecke anklicken.

TEMPEL:
Im Tempel erhält der Spieler Auskunft über den Schatz, der sich in dem entsprechenden Landabschnitt befindet. Leider ist auch den jeweiligen Priestern des Tempels der Platz des Schatzes nicht genau bekannt, so daß man nur Gerüchte über den möglichen Ort erhält. Der tatsächliche Ort kann zum Teil erheblich von dem genannten abweichen. Man erhält auch nur eine Koordinate. Zwei weitere Koordinaten kann man sich beschaffen, indem man eine weitere Stadt einnimmt, die sich im gleichem Bildabschnitt befindet. Welche Stadt dies jeweils ist, erfährt der Spieler in dem jeweiligen Tempel.

Die zweite Möglichkeit, die der Spieler hat, um den Schatz zu finden, besteht darin, mit nur einer Koordinate einen sehr viel größeren Bereich, der sich aus dieser Koordinate ergibt, mehrfach mit seinen Aufklärern abzusuchen.

Sollte man alle drei Koordinaten erhalten haben, beschreiben diese ein Dreieck, in dessem Inneren irgendwo der Schatz liegt. Je mehr Koordinaten man erhalten hat, desto kleiner ist der abzusuchende Raum.
Weiterhin kann der Spieler im Tempel seinen Status erfragen, d.h. er erhält Auskunft darüber, wieviel Ringe er bereits hat und wieviel Minen, Schiffe etc. er besitzt.

Auch muß er in einem beliebigen Tempel die gefundene Ringe in den fünf-zackigen Stern einsetzen (einfach eine leere Mulde anklicken).
Mit jedem Ring, den der Spieler in dem Tempel einsetzt, bekommt er eine magische Gabe:

1. *Ring: Der Spieler bekommt während eines Kampfes die jeweiligen Stärkewerte seiner eigenen, bzw. der Armee des Gegners angezeigt. Damit ist ein Taktieren wesentlich vereinfacht, da der Spieler ja nun direkt sehen kann, welche Einheit im Moment stark ist.*

2. *Ring: Der Spieler erfährt, welche Produkte in welcher Stadt produziert werden. Damit weiß er auch, welches Produkt wo am billigsten ist. Diese Information bekommt er an der jweiligen "STADTINFORMATION" angezeigt. Damit wird sein Handel jetzt wesentlich effizienter.*

3. *Ring: Der Spieler braucht keine Aufklärer mehr, um das umliegende Land zu erforschen, d.h. er sieht alle Feinde, unabhängig von der Entfernung und Anzahl der Aufklärer, die er um sich hat. Damit ist es nicht mehr so gefährlich, von Stadt zu Stadt zu ziehen.*

4\. Ring: Die Armee des Spielers erfährt eine Kraftsteigerung um 50%, d.h. seine Armee ist jetzt 50% stärker als vorher. Dies ist sehr nützlich beim Endkampf gegen die Medusa.

5\. Ring: Sobald der Spieler den fünften Ring einsetzt, ruft er dadurch die Medusa, die sich nun zum Endkampf stellt.

JUWELLIER:
Hier kann der Spieler seine Bodenschätze, die er in den Minen fördert, verkaufen.
Auch hier gibt es erhebliche Preisunterschiede. Es ist nicht sehr sinnvoll, direkt neben der Mine zu verkaufen, da dort der Preis sehr niedrig sein dürfte. Stattdessen sollten die Bodenschätze dorthin transportiert werden, wo es den Rohstoff vielleicht gar nicht gibt.

Mit Rohstoffen kann kein Handel getrieben werden, d.h. sie können nicht angekauft, sondern nur verkauft werden.
Auch hier werden wieder alle Einstellungen wie im "WARENHAUS" vorgenommen.

4.3. BURG
Neben den Städten existieren noch ein paar Burgen, die aber alle nur einen Zweck haben, nämlich den, die Armee des Spielers auszubilden und seinen Trainingszustand zu verbessern. Um in eine Burg zu kommen muß diese angegriffen und eingenommen werden.

5.0. Die Armee des Spielers kann mit gegnerischen Armeen, Schiffen, oder Burgen bzw. Städten einen Kampf austragen. Dadurch können folgende Konstellationen entstehen:

5.1. Kampf Armee<->Armee
Stößt man mit seiner eigenen Figur auf die eines Gegners, so kommt es zum Kampf zwischen den beiden Parteien. Die Armee des Spielers ist links, die des Gegners rechts zu sehen. Leider ist die Zahl der Soldaten, die der Gegner hat, nicht bekannt. Daher wird man zu Beginn gefragt, ob man seine Auf-

klärer losschicken will, um die Stärke des Gegners zu erfahren. Das kostet Geld, ist aber den Einsastz allemal wert. Besitzt man keine Aufklärer, geht dies natürlich nicht. Über die genaue Berechnung der Kampfstärke sei auf die Beschreibung des "PARKS" verwiesen.

Beginnt der Kampf, hat man zwei Möglichkeiten:

1) Man schickt einzelne Einheiten in den Kampf (Einheit anwählen und Angriff anklicken) oder ruft diese zurück (Einheit anwählen und Rückzug anklicken).
Beim Angriff beginnen die Armeen vorzurücken, was man am oberen Rand des Bildschirms verfolgen kann. Erst wenn Einheiten der eigenen Armee auf Einheiten der gegnerischen Armee treffen, kommt es zum eigentlichen Kampf.
Die in dem Kampf verwickelten Einheiten werden rot dargestellt. Gibt es Verluste, sind diese abhängig von der eigenen und der gegnerischen Stärke, sowie der Zahl der eigenen und der gegnerischen Soldaten.

Eine Ausnahmen bildet die Artillerie. Bekommt diese den Befehl zum Angriff, eröffnet sie sofort das Feuer, worauf sich auch sofort beim Gegner Verluste, einstellen. Selbiges gilt natürlich für die gegnerische Artillerie und die eigenen Verluste.

Der Kampf wird solange geführt, bis eine Armee verloren hat, d.h. keine Leute mehr hat. Sollte der Spieler den Kampf verlieren, so verliert er damit alles was er mit sich führt, bis auf seine Wagen. Allerdings ist die Bank so gnädig, wieder das Startkapital von 3000 vorzustrecken. Ein evtl. Bankkonto wird nicht angerührt! Gewinnt der Spieler den Kampf, so erhält er alles Geld, welches die gegnerische Karawane mit sich führt.

2) Der Spieler geht einem Kampf aus dem Weg. Dies geschieht, indem der Spieler die "VERHANDLUNGEN" anklickt. Damit kann er Verhandlungen einberufen. Dies ist allerdings nur einmal möglich. Fehlgeschlagene Verhandlungen können also nicht wieder aufgenommen werden. Bei den Verhandlungen hat der Spieler

wiederum 2 Möglichkeiten: Entweder er blufft und gibt an, er sei der Stärkste, oder aber er besticht den Gegner mit entsprechend viel Geld (einstellen mit "Erhöhen" und "Senken"). Auf den Bluff fällt der Gegner manchmal, jedoch nicht immer herein. Dies hängt von der eigenen Überlegenheit des Gegners ab.

Bei der Bestechung sollte der Spieler nicht zu pingelig sein, denn wenn er den Kampf verliert, fällt sowieso alles Geld in die Hände der Feinde. Die Höhe des Bestechungsgeldes hängt auch von der Zahl der eigenen und gegnerischen Armee ab.

Hat der Spieler eine Karawane öfter als fünfmal angegriffen, so kann er deren Heimatstadt nicht mehr betreten, weil sie keine Geschäfte mehr mit ihm machen wird.
Gleiches gilt, wenn der Spieler eine Stadt direkt angegriffen hat.

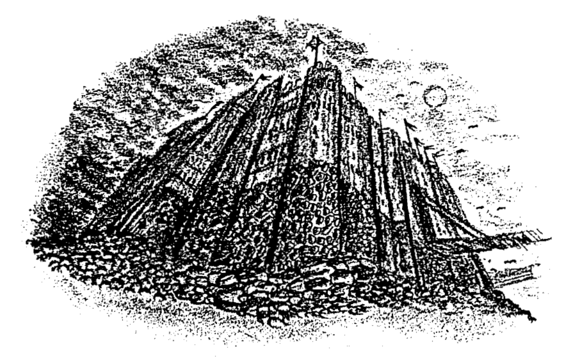
(siehe hierzu das Piktogramm im Anhang C)

5.2. Kampf Armee<->Stadt oder Stadt<->Armee

Greift der Spieler eine Stadt oder Burg an, so gilt dasselbe wie beim Kampf Armee<->Armee. Sollte der Spieler siegen, nimmt er die Stadt/Burg ein.
Selbstverständlich ist nicht jede Burg oder Stadt gleich groß. Die Größe einer Burg oder Stadt kann man an der Bildschirmgrafik erkennen oder aber auch in der"STADTINFORMATION" ablesen. Große Städte haben natürlich mehr Soldaten zur Verteidigung als kleinere Städte.
Wird die Stadt des Spielers von einer gegnerischen Armee angegriffen, so kann der Spieler keinen Einfluß darauf nehmen. Er kann sich nur auf seine eingestellte Taktik (siehe Kaserne) verlassen, und hoffen, daß er gewinnt.

5.3. Kampf Schiff<->Schiff

Stoßen 2 Schiffe auf der Landkarte zusammen, so kommt es zum Seekampf. Hierbei ist entscheidend, wieviel Kanonen dem Spieler zur Verfügung stehen. Hier haben die Kampfschiffe natürlich einen Vorteil gegenüber den Handelsschiffe. Dem Spieler steht nun stellvertretend für die gegnerische Flotte ein Schiff gegenüber.
Es gilt nun diesem Schiff soviel Treffer wie möglich zu versetzen. Dies wird durch 2 Dinge beeinflußt, nämlich den Schußwinkel und die Pulverzahl. Der Schußwinkel wird verändert, indem man auf die Kanone in der Bildschirmmitte klickt.
Am rechten Bildschirmrand sieht man einen Schnitt durch die Kanone. Als Erstes muß nun Pulver in die Kanone gefüllt werden. Dies geschieht, indem man das Pulverfaß an der Linken anklickt.
Das Pulver muß nun im Schnitt zu erkennen sein. Nun muß das Pulver gestopft werden,indem man auf den Stopfer ganz links klickt. Auch diese Aktion muß im Querschnitt zu erkennen sein. Will man die Schußweite erhöhen, muß die Kanone mit noch mehr Pulver gefüllt und gestopft werden. Hat man ausreichend Pulver eingefüllt, wird die Kugel geladen, indem man sie anklickt. Jetzt müßte die Kanone schußbereit sein, was man an der Zündschnur erkennen kann, die jetzt an der Kanone ist.



Ist keine Zündschnur zu erkennen, wurde etwas falsch gemacht, (z.B. nicht gestopft etc.). Wurde jedoch alles richtig ausgeführt, kann man nun die Kanone abfeuern, indem man auf die Flamme klickt und somit die Lunte anzündet. Leider steht dem Spieler nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung, in der er versuchen sollte so viele Treffer wie möglich zu landen. Ist die Zeit verstrichen, erscheint das Abrechnungsmenü. Da der Spieler stellvertretend für alle Kanonen mit einer Kanone geschossen hat, wird die Anzahl der Treffer mit der Kanonenanzahl multipliziert. Das ergibt die Anzahl der Treffer bei der gegnerischen Flotte. Jedes Schiff braucht 10 Treffer, um zu sinken. Man kann auf diese Weise also genau feststellen, wieviel eigene, und wieviel gegnerische Schiffe versenkt wurden. Wurden alle eigenen Schiffe vom Gegner versenkt, ist das Spiel für den Spieler beendet, denn er ertrinkt. Hat der Spieler alle gegnerischen Schiffe vernichtet, bekommt er entweder Geld oder eventuell sogar einen Ring.

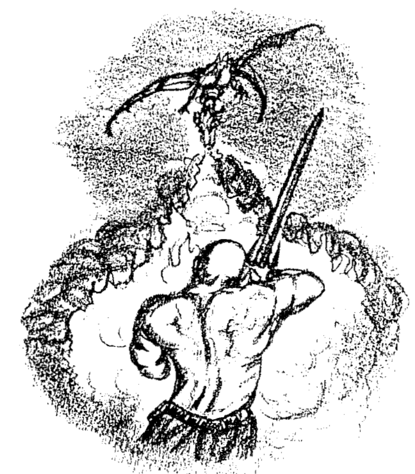
Beispiel eines möglichen Beginns zu 'Rings of Medusa'

1. Bewegt man den Mauszeiger in die Menuleiste, wird das Spiel angehalten, bis man die Leiste wieder verläßt. Dies ist sehr nützlich um z.Bsp. beim Kampf zu den Verhandlungen zu gelangen.

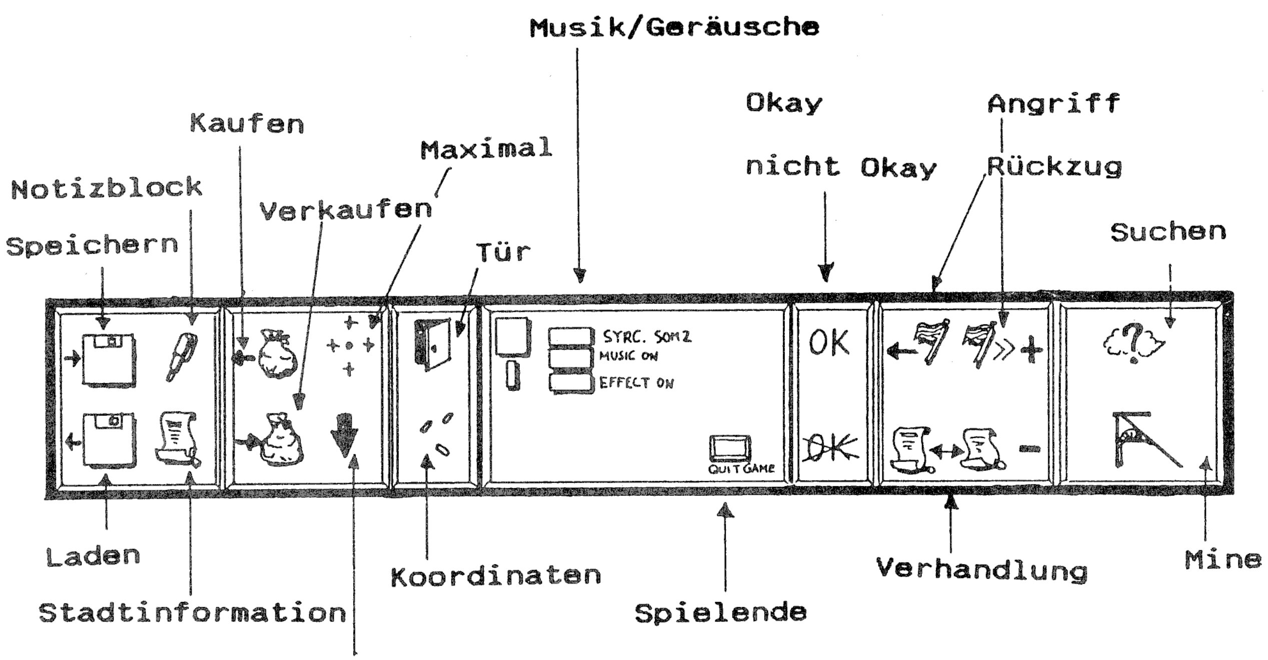
2. Der Spielstand sollte möglichst oft auf einer Spielstand-diskette abgespeichert werden. Diese legt man an, indem man eine Leerdiskette formatiert.

3. Stichpunkte eines erfolgreichen Spielstarts:

   1. Bank aufsuchen und Kredit ausschöpfen.
   2. Im Stall ein Gespann erwerben.
   3. Handeln mit weit auseinanderliegenden Städten
   4. Bei einem Angriff immer mit den Gegnern verhandeln.
   5. Rechtzeitig Aufklärer erwerben.
   6. Im Notizblock Koordinaten und andere wichtige Sachen notieren.



50/60 HZ



ACHTUNG !!!!!!

Falls Sie einen Spielstand speichern möchten wählen Sie die Funktion 'SPEICHERN' in der Menüleiste an. Legen Sie eine gesonderte formatierte Diskette (Spielstanddiskette) nach Aufforderung in Ihr Laufwerk. Sobald in der unteren Bildschirmmitte ein Cursor erscheint, geben Sie einen Namen ein und drücken die 'RETURNTASTE'

ANHANG A

Warenmenge senken (schnell und langsam)

Warenmenge erhöhen

Waren

12° 43' S 14° 15' W STORE JANUARY, 5TH 1932

THE STORE

STORE:	PRICE	QUANTITY
MILK	3	34
CHEESE	4	31
WHEAT	3	57
SALAD	3	38
APPLES	6	41
PORC	16	26
HAM	21	17
SHEEPS	20	20
CHICKENS	14	27
FISHES	10	69

CHOSEN GOOD:
MILK
QUANTITY : 10
PRICE : 30
YOUR MONEY: 1000

CARGOSHIPS:
0% 100%
WAGGONS:
0% 100%

YOUR CARGO:	QUANTITY
MILK	0
CHEESE	0
WHEAT	0
SALAD	0
APPLES	0
PORC	0
HAM	0
SHEEPS	0
CHICKENS	0
FISHES	0

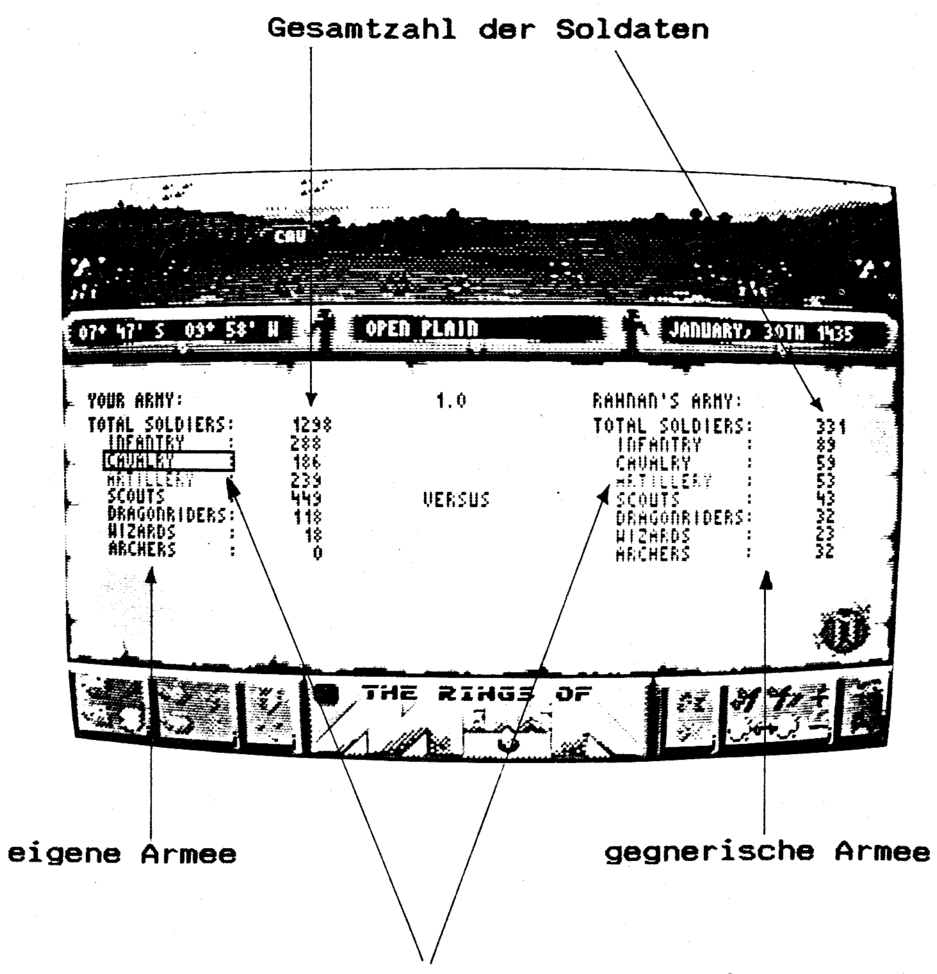
THE RINGS OF

verfügbare Menge

Transportmittel

Auslastung

ANHANG B


Gesamtzahl der Soldaten
CAV
07° 47' S 03° 58' W
OPEN PLAIN
JANUARY, 30TH 1435
YOUR ARMY:
1.0
RAHNAN'S ARMY:
TOTAL SOLDIERS: 1298
INFANTRY : 288
CAVALRY : 186
ARTILLERY : 239
SCOUTS : 449
DRAGONRIDERS: 118
WIZARDS : 18
ARCHERS : 0
VERSUS
TOTAL SOLDIERS: 331
INFANTRY : 89
CAVALRY : 59
ARTILLERY : 53
SCOUTS : 43
DRAGONRIDERS: 32
WIZARDS : 23
ARCHERS : 32
THE RINGS OF
eigene Armee
gegnerische Armee
im Kampf verwickelte Armeeeinheit

ANHANG C



STARBYTE SOFTWARE
Nordring 71
4630 Bochum 1
W-Germany
TEL: 0234-680460
FAX: 0234-680497

Software, manual and package design
(C) 1989 STARBYTE SOFTWARE, all rights reserved